

CONCHA BARCON EDWIN - ESTADO DE ARTE.docx

por - -

Fecha de entrega: 17-abr-2026 10:50p. m. (UTC+0100)

Identificador de la entrega: 2935344881

Nombre del archivo: CONCHA_BARCON_EDWIN_-_ESTADO_DE_ARTE.docx (133.47K)

Total de palabras: 6730

Total de caracteres: 41252



Internacional Elim
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
MINEDU RM 275-2024

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE EDUCACIÓN EN IDIOMAS
ESPECIALIDAD INGLÉS

Estado del arte ¹ sobre el uso de plataformas digitales en la enseñanza y aprendizaje del inglés (2020–2025)

**⁸ TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTOR:

Br. Concha Barco, Edwin Duver (orcid.org/0000-0003-0754-0862)

ASESOR(A):

Mg. Castro Tiznado, María Evelin (orcid.org/0000-0002-9484-2158)

⁸ LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Aprendizaje y enseñanza para la construcción de saberes

CHICLAYO — PERÚ

2025

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I.	Introducción	7
II.	Metodología	10
III.	Resultados y discusión.....	12
IV.	Conclusiones.....	20

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Principales beneficios ¹del uso de plataformas digitales en el aprendizaje del inglés 12

Tabla 2: Plataformas digitales más efectivas para el aprendizaje del inglés según los 40 artículos revisados 14

Tabla 3: Ventajas comparativas del aprendizaje digital frente al método tradicional 16

Tabla 4: Efectos observados en la motivación, participación y rendimiento académico 18

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Principales beneficios ¹ del uso de plataformas digitales en el aprendizaje del inglés	13
Figura 2: Plataformas digitales más efectivas para el aprendizaje del inglés según los 40 artículos revisados.	15
Figura 3: Ventajas comparativas del aprendizaje digital frente al método tradicional.....	17
Figura 4: Efectos observados en la motivación, participación y rendimiento académico.....	18

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo analizar los beneficios del uso de plataformas digitales en el aprendizaje del inglés, identificando las herramientas más efectivas, comparando sus ventajas frente a los métodos tradicionales y evaluando su impacto en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes. Se aplicó un enfoque documental, descriptivo y analítico mediante la revisión de 40 artículos científicos publicados entre 2020 y 2025, seleccionados de bases de datos como Scielo, Scopus, Web of Science y ScienceDirect. Los resultados muestran que herramientas como Duolingo, Kahoot, Google Classroom, Quizlet y Moodle potencian el vocabulario, la pronunciación, la motivación y el aprendizaje autónomo, mientras que los recursos multimedia fortalecen la comprensión auditiva. Asimismo, se evidencia que el aprendizaje digital ofrece ventajas superiores al método tradicional, especialmente en motivación, flexibilidad y retroalimentación inmediata. Se identificó además un impacto positivo significativo en la motivación (87.5 %), la participación (82.5 %) y el rendimiento académico (75 %). Finalmente, se concluye que el uso de plataformas digitales impacta positivamente en la motivación, participación y rendimiento académico, consolidándose como una estrategia pedagógica eficaz para la enseñanza del inglés fortaleciendo el vocabulario, la pronunciación y la comprensión auditiva.

Palabras clave: Plataformas digitales, aprendizaje del inglés, aprendizaje digital, motivación estudiantil, rendimiento académico.

Abstract

The present study aimed to analyze the benefits of using digital platforms in English language learning by identifying the most effective tools, comparing their advantages over traditional methods, and evaluating their impact on students' motivation, participation, and academic performance. A documentary, descriptive, and analytical approach was applied through the review of 40 scientific articles published between 2020 and 2025, selected from databases such as Scielo, Scopus, Web of Science, and ScienceDirect. The results show that tools such as Duolingo, Kahoot, Google Classroom, Quizlet, and Moodle enhance vocabulary acquisition, pronunciation, motivation, and autonomous learning, while multimedia resources strengthen listening comprehension. Likewise, evidence indicates that digital learning offers greater advantages than traditional methods, particularly in terms of motivation, flexibility, and immediate feedback. In addition, a significant positive impact was identified in motivation (87.5%), participation (82.5%), and academic performance (75%). Finally, it is concluded that the use of digital platforms positively influences motivation, participation, and academic performance, establishing itself as an effective pedagogical strategy for teaching English by strengthening vocabulary, pronunciation, and listening comprehension.

Keywords: Digital platforms, English language learning, digital learning, student motivation, academic performance.

I. Introducción

²⁶ El aprendizaje del inglés se ha vuelto una necesidad urgente en la sociedad actual que se ha visto marcada por la globalización, la conexión cultural y el rápido avance tecnológico. Manejar este idioma te abre las puertas al saber, te permite participar en investigaciones, hablar con gente de todas partes y acceder a mejores oportunidades en la universidad y en el trabajo. Ante esta realidad, la enseñanza del inglés se enfrenta al reto de ajustarse a una generación que aprende y se relaciona a través de medios digitales ya que clases de siempre, se enfocaban solo en repetir o en la gramática, están siendo reemplazadas por lugares de aprendizaje más movidos, adaptables y donde se trabaja en equipo, y donde la tecnología interactiva está cambiando por completo ⁴⁴ la forma en que enseñamos y aprendemos tal como lo señala (Eshboev, 2024).

A nivel internacional, diversas investigaciones demuestran que la enseñanza y aprendizaje del inglés aún sigue topándose con múltiples dificultades, esto debido a la ausencia de implementación de estrategias pedagógicas novedosas y la persistencia del uso de métodos tradicionales que no incorporan eficazmente las plataformas digitales a pesar que existen múltiples recursos tecnológicos como Moodle, Duolingo o Edmodo diseñados para potenciar la enseñanza del inglés, muchos docentes no los aprovechan de manera adecuada por la carencia de formación digital, la escasa integración pedagógica y la desigualdad en el acceso a la conectividad. En este sentido, ⁶ Hasumi & Chiu, (2024) sostienen que la falta de competencias digitales limita la integración efectiva de estas herramientas en el aula, mientras que (Fundora et al., 2023) evidencian que la escasa capacitación docente reduce el impacto pedagógico de las plataformas. Asimismo, Delgado et al. (2025) indican que la integración tecnológica sigue siendo superficial en muchos contextos educativos, y Casimiro & Torres, (2023) destacan que la desigualdad en el acceso a internet continúa siendo una barrera significativa. Esta realidad restringe el desarrollo de las competencias comunicativas y crea una distancia entre la disponibilidad de herramientas tecnológicas y su uso pedagógico.

A nivel nacional, el aprendizaje del idioma inglés tiene importantes limitaciones debido al poco aprovechamiento de las plataformas digitales dentro de las aulas. A pesar del creciente interés por incorporar tecnología, la falta de estrategias pedagógicas creativas y la dependencia de métodos tradicionales complican su uso eficaz (MINEDU, 2022). De acuerdo con Moreno y Ramírez (2025) y Soncco (2022), una gran proporción de docentes presenta dificultades para integrar plataformas digitales como Google Classroom, Moodle, Kahoot o Duolingo en su práctica pedagógica, situación que se vincula con una insuficiente formación tecnológica, así como con limitaciones en la conectividad y en la disponibilidad de recursos digitales en instituciones públicas. En ese sentido, Velázquez y Solís (2025) destacan que la falta de conectividad y recursos digitales restringe su implementación en contextos educativos

públicos. Esta situación genera un bajo desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés y evidencia una brecha entre las políticas educativas y la práctica pedagógica ² en el uso de herramientas digitales, lo que justifica la necesidad de analizar la evidencia científica actual sobre el impacto real de estas plataformas en el aula.

No obstante, pese a los avances y a la proliferación de estudios sobre el tema, aún existen discrepancias en torno a su verdadero impacto educativo. Se ha observado en ciertos estudios que la eficacia varía según factores como la preparación de los profesores, la disponibilidad de herramientas tecnológicas, la excelencia de los recursos educativos y el apoyo pedagógico ofrecido a lo largo del desarrollo. En este sentido, Casimiro y Torres (2023) sostienen que la formación docente ⁵⁰ influye directamente en el uso efectivo de plataformas digitales, mientras que Moreno, (2025) señala ² que la calidad de los recursos tecnológicos condiciona los resultados de aprendizaje, y Soncco, (2022) indica que el acompañamiento pedagógico es clave para garantizar su impacto educativo. Esta diversidad de descubrimientos pone de manifiesto la importancia de examinar a fondo los datos actuales sobre cómo ⁵ las plataformas digitales influyen en el aprendizaje del inglés.

Ante la diversidad de hallazgos, vacíos identificados y con el propósito de realizar un análisis ordenado y riguroso, el problema de investigación se ha estructurado como una pregunta de revisión documental mediante la estrategia PICO, propuesta originalmente por Richardson et al. (1995). En ese sentido, este estudio se orienta a responder la siguiente interrogante general: ¿Cuál es la evidencia científica publicada entre los años 2020 y 2025 ¹⁸ sobre el uso de plataformas digitales en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de diferentes niveles educativos? A partir de ello, ²⁰ se plantean las siguientes preguntas específicas: ¿Cómo beneficia el uso de plataformas digitales en el aprendizaje ⁵² de los estudiantes de inglés como lengua extranjera? ¿Qué plataformas digitales han tenido ⁹ mejores resultados en el aprendizaje del idioma inglés? ¿Qué ventajas presenta el aprendizaje digital frente al método convencional? y ¿Qué resultados se observan ¹³ en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes que aprenden inglés mediante plataformas digitales?

La presente investigación resulta relevante porque permite comprender, a partir del análisis de 40 artículos científicos, el alcance y efectividad ⁵ de las plataformas digitales en el aprendizaje del inglés. En el ámbito educativo, esta investigación ofrece evidencia clara sobre la efectividad de las herramientas digitales y cuales funcionan mejor, información que será útil para docentes, instituciones y diseñadores de materiales pedagógicos que buscan mejorar sus prácticas. Desde el enfoque social, muestra cómo estas plataformas facilitan el aprendizaje del inglés y amplían las oportunidades académicas y laborales. Finalmente, en

el campo científico, organiza información antes dispersa, permitiendo reconocer avances, vacíos y coincidencias en la literatura.

A partir de estas consideraciones, el objetivo general de esta investigación es: analizar la evidencia científica publicada entre 2020 y 2025 sobre el uso de plataformas digitales en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de diferentes niveles educativos. Asimismo, se plantean como objetivos específicos: analizar los beneficios que genera el uso de plataformas digitales en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de diferentes niveles educativos; identificar las plataformas digitales que han mostrado mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés; identificar las ventajas del aprendizaje del inglés mediante plataformas digitales frente a los métodos tradicionales; y analizar los efectos del uso de plataformas digitales en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes que aprenden inglés.

La delimitación del presente estado del arte incluye cuarenta artículos científicos publicados entre 2020 y 2025. Estos fueron elegidos de base de datos con fuentes confiables como, Dialnet, Scielo, Scopus, Web of Science, ScienceDirect y además de buscadores especializados como Google Scholar, ERIC (Education Resources Information Center) y ResearchGate. Se consideraron únicamente investigaciones relacionadas con el aprendizaje del inglés mediado por plataformas digitales, en tres niveles de educación: primaria, secundaria y superior, excluyendo aquellas centradas en otros idiomas o sin evidencia empírica.

II. Metodología

Esta investigación se llevó a cabo bajo un enfoque documental, descriptivo y analítico, orientado a identificar, organizar e interpretar la producción científica sobre el uso de plataformas digitales en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés que fue publicada durante los años 2020 y 2025. Este tipo de estudio permite revisar a fondo, organizar y darle valor a la información ya disponible de distintas fuentes académicas, para crear una perspectiva crítica sobre el tema. Según, Casasempere y Vercher (2020), el análisis documental únicamente consiste en identificar, ordenar y analizar datos de artículos, libros o informes existentes relacionados con el objeto de estudio, asegurando que toda esa información recopilada sea válida y confiable (p. 250). En coherencia con ello, la revisión se realizó con el rigor académico requerido, asegurando la validez y confiabilidad de la información recopilada.

Asimismo, se llevó a cabo una indagación a fondo en bases de datos y archivos digitales globales de renombre, incluyendo Dialnet, Scielo, Scopus, Web of Science y ScienceDirect; además de buscadores académicos como Google Scholar, ERIC, ResearchGate y Redalyc, elegidos cuidadosamente por su importancia, seguridad y facilidad de uso.

Se utilizaron términos clave tanto en español como en inglés, combinados con operadores booleanos (AND, OR): "plataformas digitales" (digital platforms), "enseñanza del inglés" (English language teaching), "aprendizaje del inglés" (English learning), "educación virtual" (virtual learning), "tecnologías educativas" (educational technologies), "motivación estudiantil" (student motivation), "rendimiento académico" (academic performance), "gamificación" (gamification), "IA en educación" (AI in education) y "aprendizaje interactivo" (interactive learning). La ecuación de búsqueda principal: ("digital platforms" OR "virtual learning environments" OR "educational technology") AND ("English language teaching" OR "English learning" OR (foreign language education) AND ("student motivation" OR "academic performance").

Se definieron criterios de inclusión: artículos científicos publicados entre 2020 y 2025, en inglés o español, con acceso completo, procedentes de revistas indexadas o repositorios reconocidos, de enfoque cualitativo, cuantitativo o mixto, que analizaran el uso de plataformas digitales en el aprendizaje del inglés. Se excluyeron artículos duplicados, tesis, ponencias, informes institucionales y estudios sobre otros idiomas o temáticas ajenas al aprendizaje del inglés.

A partir de estos criterios se conformó una muestra final de 40 artículos, cuyos datos se organizaron en una matriz de sistematización, registrando autor, año, país, idioma, metodología, objetivos, resultados, conclusiones y referencia APA, facilitando la comparación y análisis de patrones y recurrencias.

¹² El análisis se llevó a cabo a partir de una lectura crítica y reflexiva priorizando las investigaciones con bases empíricas sobre motivación, desarrollo de habilidades lingüísticas e interacción pedagógica. Se construyeron algunas categorías temáticas con el propósito de organizar algunos hallazgos: (1) plataformas digitales y motivación; (2) gamificación y estrategias interactivas; (3) herramientas digitales y desarrollo de habilidades lingüísticas; (4) inteligencia artificial y personalización del aprendizaje; y (5) tecnologías móviles en la enseñanza del inglés.

Se verificó la autenticidad y vigencia de las fuentes a través de DOI (Identificador de Objetos Digitales) y se revisó la indexación de las revistas. Luego, toda esa información se incorporó en un análisis interpretativo, lo que ayudó a crear una perspectiva clara y sólida sobre el estado del conocimiento ³² respecto al uso de plataformas digitales en la enseñanza del inglés.

III. Resultados y discusión

Este capítulo expone los hallazgos derivados del estudio de 40 artículos académicos, examinados entre 2020 y 2025, vinculados al empleo de plataformas digitales en la instrucción y adquisición del inglés. La información recabada hizo posible desglosar las ventajas, precisar las plataformas más útiles, comparar las ventajas del aprendizaje digital frente al método tradicional y evaluar los efectos del uso de estas herramientas en la motivación, participación y rendimiento académico. Los resultados se ilustran a través de tablas y gráficas, acompañadas del debate pertinente.

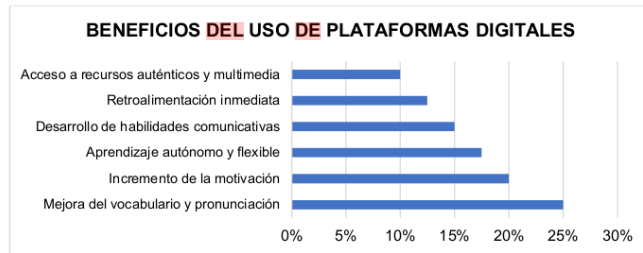
Objetivo: Analizar los beneficios que genera el uso de plataformas digitales en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de diferentes niveles educativos.

Tabla 1
Principales Beneficios del Uso de Plataformas Digitales en el Aprendizaje del Inglés

Tipo de beneficio	Frecuencia de mención	Porcentaje (%)	Autores que lo mencionan	Evidencia observada
Vocabulario y pronunciación	10	25%	(Cauango et al., 2025; Egas et al., 2024; Hidayat et al., 2022; Kaicer et al., 2024; Lim & Toh, 2024; Maisani et al., 2022; Mohamed & Paiman, 2022; Sari, 2022; Velázquez & Solis, 2025; Zhao, 2024)	Incremento de precisión léxica en Duolingo y Busuu.
Motivación	8	20%	(Ara et al., 2025; Kharizmi et al., 2024; De La Cruz et al., 2023; Padilla et al., 2025; Putri, 2025; Roseni & Muho, 2024; Soncco, 2022; Zolfaghari et al., 2025)	Mayor interés en el aprendizaje con Kahoot.
Aprendizaje autónomo y flexible	7	17.5%	(Asto et al., 2023; Bernedo & Murillo, 2022; Condori et al., 2022; Hasumi & Chiu, 2024; Ouyang et al., 2024; Rodríguez & Hernández, 2025; Valera et al., 2023)	Uso de plataformas asincrónicas como Moodle y Edmodo.
Desarrollo de habilidades comunicativas	6	15%	(Asimiro & Torres-Daza, 2023; Delgado et al., 2025; Fundora et al., 2023; Nehe et al., 2023; Plazas & Ramírez, 2025; San Martín et al., 2024)	Interacción en foros y chats.
Retroalimentación inmediata	5	12.5%	(García, 2024; Lim & Toh, 2024; Ouyang et al., 2024; Padilla et al., 2025; Sari & Lee, 2024)	Corrección automática de respuestas.
Acceso a recursos auténticos y multimedia	4	10%	(Aguirre et al., 2021; Laura et al., 2021; Metruk, 2021; Mohamed & Paiman, 2022)	Videos, audios y materiales reales en BBC Learning English.
Total	40	100%	—	—

Figura 1

Principales Beneficios ¹ del Uso de Plataformas Digitales en el Aprendizaje del Inglés



Fuente: elaboración propia 2025

² El análisis de los 40 artículos revisados evidencia que las plataformas digitales generan beneficios significativos en el aprendizaje del inglés. El 25 % de los estudios destacan una mejora del vocabulario y la pronunciación gracias al uso de herramientas como Duolingo y Busuu. Estos hallazgos se respaldan en lo reportado por Concepción et al. (2025), quienes evidencian mejoras en la precisión léxica mediante el uso de aplicaciones digitales, mientras que Padilla et al. (2025) destacan el fortalecimiento de la pronunciación, y Briceño et al. (2024) señalan avances en el aprendizaje del vocabulario. Por otro lado, un 20 % de los estudios destaca la motivación como uno de los beneficios claves al momento de usar estas plataformas digitales coincidiendo con lo señalado por Jara et al. (2025), Kharizmi et al. (2024) y Putri (2025), quienes evidencian que el uso de plataformas interactivas incrementa la participación activa del estudiante. En esa misma línea, ⁹ De La Cruz et al. (2023) sostienen que la integración de recursos gamificados no solo motiva al alumno, sino que reduce la resistencia al aprendizaje del idioma en entornos virtuales. Asimismo, Roseni y Muho (2024) y Zolfaghari et al. (2025) destacan que las dinámicas lúdicas y digitales fortalecen el compromiso y la disposición hacia el aprendizaje, lo que confirma que herramientas como Kahoot no solo facilitan el aprendizaje, sino que también influyen positivamente en factores actitudinales.

En cuanto al aprendizaje autónomo y flexible (17.5 %), los hallazgos indican que el uso de plataformas asincrónicas como Moodle y Edmodo permite a los estudiantes organizar su propio ritmo de estudio, reforzar contenidos y practicar de manera independiente. Esto coincide con Asto et al. (2023), quienes evidencian que los entornos digitales fomentan la autoorganización y la responsabilidad en el aprendizaje, así como con Condori et al. (2022),

quienes destacan que la flexibilidad en el acceso a los recursos digitales contribuye a que los estudiantes puedan profundizar en los contenidos de acuerdo con sus necesidades individuales. De manera complementaria, Bernedo y Murillo (2022) señalan que estas plataformas no solo facilitan la autonomía, sino que también promueven estrategias de autoevaluación y planificación del estudio, lo que permite a los estudiantes monitorear su progreso y reforzar áreas específicas de manera sistemática. Asimismo, Hasumi y Chiu (2024), Ouyang et al. (2024), Rodríguez y Hernández (2025) y Valera et al. (2023) confirman que estas herramientas digitales amplían la posibilidad de aprender fuera del aula y adaptar los contenidos al ritmo y estilo de aprendizaje personal de cada estudiante.

Por otro lado, en relación con el desarrollo de habilidades comunicativas (15 %), los hallazgos coinciden con Nehe et al. (2023), quienes evidencian que la interacción en entornos virtuales favorece la práctica del idioma en contextos reales. Asimismo, García (2024) señala que la retroalimentación constante en plataformas digitales contribuye al fortalecimiento de la expresión oral y escrita, lo que demuestra que estos entornos no solo transmiten contenido, sino que también promueven la comunicación efectiva.

Finalmente, los resultados relacionados con la retroalimentación inmediata (12.5 %) y el acceso a recursos multimedia (10 %) se encuentran en concordancia con diversos estudios que destacan que la corrección instantánea y el uso de materiales auténticos enriquecen el proceso de aprendizaje, facilitando una comprensión más dinámica y contextualizada del idioma inglés. En este sentido, Aguirre et al. (2021), Laura et al. (2021) y Metruk (2021) coinciden en que el acceso a videos, audios y materiales reales favorece la exposición a contextos auténticos del idioma, mientras que Mohamed y Paiman (2022) resaltan que estos recursos contribuyen a fortalecer la comprensión auditiva y el aprendizaje significativo.

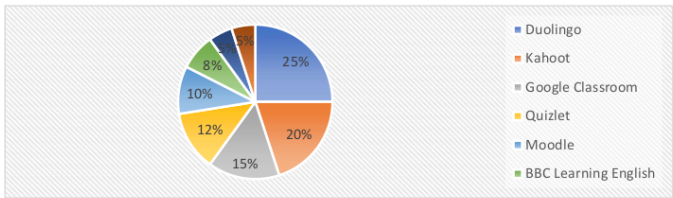
Objetivo: identificar las plataformas digitales que han mostrado mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés

Tabla 2
Plataformas Digitales más Efectivas para el Aprendizaje del Inglés según los 40 Artículos Revisados

Plataforma Digital	Frecuencia de uso	Porcentaje (%)	Indicadores de impacto
Duolingo	10	25%	Desarrollo lingüístico: Vocabulario, gramática, pronunciación.
Kahoot	8	20%	Motivación y participación activa.
Google Classroom	6	15%	Organización académica.
Quizlet	5	12.5%	Retroalimentación interactiva.

Moodle	4	10%	Aprendizaje autónomo.
BBC Learning E.	3	7.5%	Comprensión auditiva y oral.
YouTube	2	5%	Fortalecimiento de la comprensión oral.
Otras (Edmodo, Busuu, Rosetta Stone)	2	5%	Otros efectos positivos.
Total	40	100%	

Figura 2
Plataformas Digitales más Efectivas para el Aprendizaje del Inglés según los 40 Artículos Revisados



El análisis de los artículos revisados evidencia que las plataformas digitales más empleadas en la enseñanza y aprendizaje del inglés son Duolingo, Kahoot y Google Classroom, por su impacto directo en el desarrollo lingüístico, la motivación y la organización académica. En efecto, el 25 % de los estudios destaca a Duolingo como la herramienta más efectiva para fortalecer el vocabulario, la gramática y la pronunciación, los hallazgos se alinean con lo reportado por Concepción et al. (2025) y Espinoza y Gamarra (2024), quienes destacan su efectividad en el desarrollo del vocabulario, la gramática y la pronunciación mediante actividades estructuradas y progresivas. Estos resultados refuerzan su utilidad como herramienta principal en el aprendizaje autónomo del idioma. En cuanto a Kahoot, con un 20 %, los resultados coinciden con Ramírez et al. (2023) y Chávez (2023), quienes evidencian que esta plataforma promueve la participación activa, el aprendizaje lúdico y el incremento de la motivación estudiantil. Respecto a Google Classroom, que alcanza un 15 %, los hallazgos se relacionan con su función como entorno de organización académica y apoyo al aprendizaje colaborativo. En este sentido, Valera et al. (2023) y Ouyang et al. (2024) señalan que las plataformas educativas permiten una mejor gestión del aprendizaje y facilitan la interacción entre docentes y estudiantes en entornos virtuales. Por otro lado, plataformas como Quizlet (12.5 %) y Moodle (10 %) también muestran resultados relevantes. En el caso de Quizlet, se evidencia su aporte en la retroalimentación interactiva, lo cual coincide con García (2024), quien destaca la importancia de la corrección inmediata en el aprendizaje

digital. Asimismo, Saravia et al. (2025) sostienen ⁴¹ que el uso de herramientas basadas en inteligencia artificial permite una tutoría personalizada y una respuesta instantánea a dudas gramaticales. En cuanto a Moodle, los resultados se alinean con Asto et al. (2023), Bernedo y Murillo (2022) y Condori et al. (2022), quienes resaltan su contribución al aprendizaje autónomo y flexible en entornos virtuales. Asimismo, herramientas como BBC Learning English (7.5 %) y YouTube (5 %) contribuyen al fortalecimiento de ¹⁵ la comprensión auditiva y la pronunciación. Estos hallazgos se relacionan con lo señalado por Nehe et al. (2023), quienes evidencian que el uso de recursos audiovisuales favorece la práctica del idioma en contextos reales. No obstante, Torres y Medina (2024) advierten que estas plataformas pueden ser menos efectivas si no cuentan con una adecuada guía docente. Finalmente, otras plataformas como Edmodo, Busuu y Rosetta Stone, aunque con menor frecuencia (5 %), también presentan efectos positivos ⁹ en el aprendizaje del idioma inglés. En este sentido, ¹⁰ Mohamed y Paiman (2022), Maisani et al. (2022) y Kaicer et al. (2024) destacan que el uso complementario de diversas herramientas digitales favorece el desarrollo integral de habilidades lingüísticas.

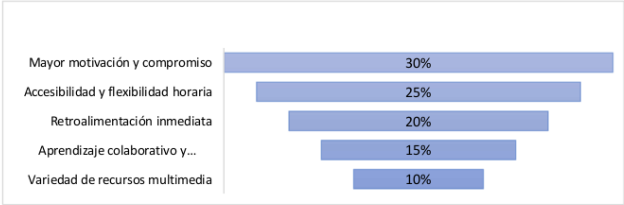
Objetivo: identificar las ventajas del aprendizaje del inglés mediante plataformas digitales frente a los métodos tradicionales

Tabla 3
Ventajas Comparativas del Aprendizaje Digital Frente al Método Tradicional

Ventaja principal	Frecuencia	Porcentaje (%)	Contraste con el método tradicional	Evidencias observadas
Mayor motivación y compromiso	12	30%	Las clases suelen ser más pasivas, lo que reduce el entusiasmo del estudiante.	Las plataformas fomentan el interés constante mediante dinámicas interactivas.
Accesibilidad y flexibilidad horaria	10	25%	El aprendizaje depende de horarios fijos y asistencia presencial.	El aprendizaje puede desarrollarse en cualquier momento y lugar.
Retroalimentación inmediata	8	20%	La revisión de tareas y exámenes suele llevar mucho tiempo.	A diferencia del método tradicional, la corrección es instantánea.
Aprendizaje colaborativo y participativo	6	15%	No todos los estudiantes pueden participar activamente debido a la cantidad de alumnos y al tiempo limitado de clase.	Las plataformas permiten foros, chats y proyectos grupales.

Ventaja principal	Frecuencia	Porcentaje (%)	Contraste con el método tradicional	Evidencias observadas
Variedad de recursos multimedia	4	10%	El material se basa principalmente en textos y exposición oral del docente.	Se integran audio, video y texto, generando un entorno más dinámico.
Total	40	100%	—	—

Figura 3
Ventajas Comparativas del Aprendizaje Digital Frente al Método Tradicional



Los resultados evidencian que el aprendizaje del inglés mediante plataformas digitales presenta ventajas significativas frente al método tradicional, lo cual coincide con diversos estudios analizados. En relación con la mayor motivación y compromiso, que representa el 30 % de los artículos revisados, los hallazgos se alinean con Ramírez et al. (2024) y Chávez (2023), quienes destacan que las dinámicas interactivas incrementan el interés del estudiante. En la misma línea, Jara et al. (2025), Kharizmi et al. (2024) y Putri (2025) evidencian que el uso de herramientas digitales favorece la participación activa, mientras que Roseni y Muho (2024) y Zolfaghari et al. (2025) sostienen que los entornos virtuales fortalecen el compromiso y la disposición hacia el aprendizaje. En cuanto a la accesibilidad y flexibilidad horaria (25 %), los resultados coinciden con López y Herrera (2024) y Flores (2025), quienes señalan que las plataformas digitales permiten el acceso al aprendizaje en cualquier momento y lugar. Asimismo, Asto et al. (2023), Bernedo y Murillo (2022) y Condori et al. (2022) destacan que los entornos virtuales favorecen el aprendizaje autónomo, mientras que Ouyang et al. (2024) y Valera et al. (2023) indican que estas herramientas permiten al estudiante gestionar su propio ritmo de estudio, a diferencia del método tradicional basado en horarios rígidos.

Respecto a la retroalimentación inmediata (20 %), los hallazgos se alinean con Espinoza y Gamarra (2024) y Pinargote et al. (2024), quienes destacan que la corrección instantánea mejora el proceso de aprendizaje. En este sentido, García (2024) resalta que la

retroalimentación continua en plataformas digitales permite identificar errores de manera oportuna, mientras que Sari (2022) y Mohamed y Paiman (2022) evidencian que esta característica favorece la consolidación del conocimiento. En relación con el aprendizaje colaborativo y participativo (15 %), los resultados coinciden con Martínez (2023) y Padilla Chicaiza et al. (2025), quienes señalan que los entornos virtuales promueven la interacción entre estudiantes. En la misma línea, Nehe et al. (2023) evidencian que la comunicación en plataformas digitales favorece la práctica del idioma en contextos reales.

Finalmente, en cuanto a la variedad de recursos multimedia (10 %), los hallazgos se relacionan con Torres y Medina (2024) y Zhao et al. (2024), quienes destacan que el uso de materiales audiovisuales enriquece la experiencia de aprendizaje. Asimismo, Hidayat et al. (2022), Kaicer et al. (2024) y Maisani et al. (2022) señalan que el uso de recursos interactivos y multimedia contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas, superando las limitaciones del método tradicional basado principalmente en textos y exposición oral.

Objetivo: analizar los efectos del uso de plataformas digitales en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes que aprenden inglés.

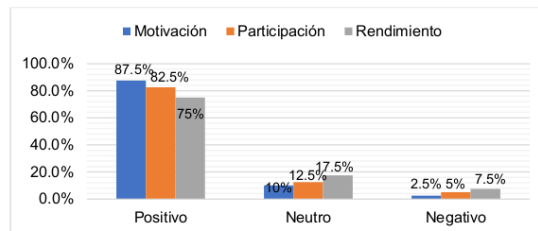
Tabla 4

Efectos Observados en la Motivación, Participación y Rendimiento Académico

Variable analizada	Impacto positivo	Impacto neutro	Impacto negativo	Porcentaje positivo
Motivación estudiantil	35	4	1	87.5%
Participación en clase	33	5	2	82.5%
Rendimiento académico	30	7	3	75%

Figura 4

Efectos Observados en la Motivación, Participación y Rendimiento Académico



Según la tabla y figura 4, la motivación estudiantil fue la variable con mayor impacto, alcanzando un 87.5 %, lo cual evidencia un resultado positivo en la mayoría de los artículos

analizados. ¹² Este hallazgo coincide con Ramírez et al. (2024) y Chávez (2023), quienes sostienen que plataformas como Kahoot y Quizlet incrementan el interés y la implicación del estudiante. En la misma línea, Jara et al. (2025), Kharizmi et al. (2024) y Putri (2025) evidencian que el uso de herramientas digitales interactivas favorece la participación activa, mientras que Roseni y Muho (2024) y Zolfaghari et al. (2025) destacan que estos entornos fortalecen el compromiso y la disposición hacia el aprendizaje del idioma inglés. Estos resultados reflejan que las plataformas digitales promueven un aprendizaje más dinámico e interactivo. En segundo lugar, la participación en clase obtuvo un 82.5 % de impacto positivo, lo que demuestra que las actividades digitales fomentan la colaboración ² y la comunicación en el proceso educativo. Estos resultados coinciden con Martínez (2023) y Padilla Chicaiza et al. (2025), quienes afirman que los entornos virtuales fortalecen la interacción entre pares. Asimismo, Nehe et al. (2023) evidencian que la comunicación en plataformas digitales favorece la práctica del idioma en contextos reales, mientras que Valera et al. (2023) ³¹ y Ouyang et al. (2024) ¹¹ señalan que el uso de entornos virtuales facilita la interacción constante entre estudiantes y docentes.

Finalmente, el rendimiento académico presentó un 75 % de impacto positivo, evidenciando mejoras en el dominio de habilidades lingüísticas y en el desempeño general de los estudiantes. Estos resultados se alinean con Espinoza y Gamarra (2024), quienes atribuyen estos avances a la retroalimentación inmediata y al acceso a materiales auténticos. En este sentido, García (2024) destaca que la corrección oportuna favorece el aprendizaje significativo, mientras que Sari (2022) y Mohamed y Paiman (2022) evidencian que el uso continuo de plataformas digitales contribuye a la consolidación del conocimiento. Asimismo, Hidayat et al. (2022), ³⁴ Kaicer et al. (2024) y Maisani et al. (2022) señalan que los recursos interactivos fortalecen el desarrollo de habilidades lingüísticas, lo que repercute directamente en el rendimiento académico.

IV. Conclusiones

1. Tras analizar los datos de los resultados se concluye que integrar plataformas digitales en la enseñanza del inglés trae consigo múltiples beneficios ya que fortalecen el vocabulario, la pronunciación, la comprensión auditiva y las habilidades comunicativas. Estos descubrimientos amplían la evidencia existente sobre cómo estas herramientas ayudan a mejorar el idioma en diferentes etapas de la educación.³³ Sin embargo, la mayoría de los estudios revisados se basan en contextos virtuales, por lo que se recomienda realizar investigaciones en entornos presenciales y mixtos que evalúen la sostenibilidad de estos beneficios.
2. Se determinó que Duolingo, Kahoot y Google Classroom destacan como las herramientas más provechosas¹ para la enseñanza y el aprendizaje del inglés, gracias a su mezcla de dinamismo, 'feedback' y facilidad de uso. Este análisis enriquece el campo al confirmar la importancia de convertir el aprendizaje en un juego y de fomentar el trabajo en equipo en espacios virtuales. Sin embargo, la falta de análisis sobre el tiempo de uso y perfil del estudiante constituye una limitación. Para próximos estudios se sugiere investigar cómo influye el acompañamiento docente y una buena preparación tecnológica en los resultados académicos.
3. En comparación con los métodos tradicionales, el aprendizaje digital brinda ventajas importantes brindando así motivación, flexibilidad, accesibilidad y retroalimentación inmediata, favoreciendo un aprendizaje autónomo y participativo. Estos resultados refuerzan la superioridad de los entornos digitales para la enseñanza del inglés. Sin embargo, tener buena conexión a internet y que los profesores sepan usar estas herramientas sigue siendo clave. Se recomienda crear formas de enseñar que mezclen el aprender haciendo con la tecnología, sobre todo donde no hay tantos recursos tecnológicos.²³
4. Finalmente, se concluye que las plataformas digitales tienen un impacto positivo en la motivación, la participación y el rendimiento académico,⁴³ lo que las convierte en herramientas muy valiosas para implementar en la práctica docente y de eso modo mejorar el aprendizaje del inglés.⁵⁵ Este estudio aporta a la literatura al demostrar que la tecnología potencia la autonomía y el compromiso del estudiante. Sin embargo, al tratarse de una revisión documental, no se puede establecer una relación causal directa, por lo que se sugiere realizar investigaciones experimentales que analicen más a fondo la relación entre motivación, autonomía y logro académico.

REFERENCIAS

- Aguirre Idrogo, Y. M., Vargas Navarro, R., Huaman Guzman, A. M., & Gutierrez Narrea, G. S. (2021). *Uso de las TIC en la comprensión de textos del idioma Inglés en estudiantes de secundaria*. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5(21), 1419–1429. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i21.285>
- Asto Luna, E. L., Menacho Vargas, I., Chávez Espinoza, P. E., Orielle Taber De la Cruz, Y., & Jáuregui Eléspuru, J. del C. (2023). *Las plataformas e-learning en el aprendizaje del inglés*. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(27), 62–76. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.497>
- Bernedo-Soto, M. L., & Murillo-Ticona, T. Á. (2022). *Las herramientas digitales como complemento de los aprendizajes del idioma inglés: una revisión de la literatura*. 593 Digital Publisher CEIT, 7(4), 70–86. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4.1104>
- Briceño Rodríguez, E. E., Malqui Acuña, R. S., Rivas Plata, A. P., Gutiérrez Quiroz, M. A., Bastidas Ricaldi, M. del P., & Martínez Molina, M. A. (2024). *Uso de Herramientas Digitales en la Comprensión de Textos en Inglés de Estudiantes Universitarios*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 1929–1940. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13662
- Casimiro *most out of the literature review in qualitative research*. *New Trends in Qualitative Research*, 4, 247–257. <https://doi.org/10.36367/ntqr.4.2020.247-257>
- Casimiro-Perlaza, L. F., & Torres-Daza, H. F. (2023). *Tecnologías disruptivas en la enseñanza del inglés: un estudio comparativo de las percepciones de profesores*. RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa, 7(2), 175–197. <https://doi.org/10.32541/recie.2023.v7i2.pp175-197>
- Cauango Suica, W. J., Mantilla Cabrera, L. F., Guambo Yerovi, E. J., & Guijarro Paguay, S. L. (2025). *Uso de aplicaciones de juegos de palabras para potenciar el vocabulario en el idioma inglés*. Polo del Conocimiento, 10(2), 175–197. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i2.8917>
- Chiri Saravia, P. C., Caballero Sequeiros, E., Salazar Zavaleta, J. R., Pareja Ballón, A. Y., & Paja Aguilar, M. M. (2025). *Uso de herramientas digitales en la comprensión de textos en inglés de estudiantes de un centro de idiomas*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(4), 3998–4012. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.19040
- Concepción, Y. V., & Solis-Maldonado, L. A. (2025). *Plataformas digitales en la enseñanza del inglés: impacto en la motivación y el rendimiento estudiantil*. *Journal TechInnovation*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v4.n1.2025.20-27>
- Condori-Chura, D., Flores, A., Cahui-Cahui, J., & Gutiérrez, L. (2022). *E-learning del idioma inglés con plataformas online*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.046>
- Delgado Saldaña, M. E. V., Carpio Mendoza, J., Vega Vilca, C. S., & Guzmán Peralta, N. A. (2025). *Herramientas digitales para el desarrollo de habilidades productivas en el aprendizaje del inglés*. Revista Tribunal, 5(10), 624–636. <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.129>

- Egas Villafuerte, V. P., Maldonado Palacios, G. M., Narváez Sarango, J. S., Vera Rojas, M. D. P., & Carrasco Colcha, F. H. (2024). *The impact of online learning platform in the English teaching-learning process*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(1), 2955–2964. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1809>
- Eshboev, A. S. (2024). The importance of the English language in today's world. *European Journal of Emerging Technology and Discoveries*, 2(8), 1–6. <https://europeanscience.org/index.php/1/article/view/845>
- Fei, V. L., & Toh, W. (2024). *Apps for English Language Learning: A Systematic Review*. Teaching English with Technology, 24(1), 79–98. <https://doi.org/10.56297/FSYB3031/GAQR3589>
- Flores, E. (2025). *Uso de las TIC en la comprensión de textos del idioma Inglés en estudiantes de secundaria*. Horizontes (América). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i21.285>
- Fundora Ramírez, P., Rodríguez Fernández, L. R., & Reiné Herrera, Y. (2023). La enseñanza del inglés a través de las plataformas digitales en la Universidad de Artemisa, Cuba. *Revista Científica Estelí*, 12(46), 165–183. <https://doi.org/10.5377/farem.v12i46.16484>
- García García, E. K. (2024). *Las Plataformas Digitales como Recurso Didáctico para Reforzar el Aprendizaje del Inglés en Educación Primaria*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(1), 3006–3022. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9633
- Hasumi, T., & Chiu, M. S. (2024). *Technology-enhanced language learning in English language education: Performance analysis, core publications, and emerging trends*. Cogent Education, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2346044>
- Hidayat, D. N., Lee, J. Y., Mason, J., & Khaerudin, T. (2022). *Digital technology supporting English learning among Indonesian university students*. Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 17(23). <https://doi.org/10.1186/s41039-022-00198-8>
- Jara Chiriboga, S. P., Valverde Alvarez, J. H., Moreira Pozo, D. A., Toscano Caisalitin, J. A., Yaule Chingo, M. B., Catota Quinaucho, C. V., & Bernal Parraga, A. P. (2025). *Gamification and English Learning: Innovative Strategies to Motivate Students in the Classroom*. Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano, 6(1), 1609–1633. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.549>
- Jara-Chiriboga, S. P., Valverde-Alvarez, J. H., Moreira-Pozo, D. A., Toscano-Caisalitin, J. A., Yaule-Chingo, M. B., Catota-Quinaucho, C. V., & Bernal-Parraga, A. P. (2025). *Gamification and English learning in vacation students to motivate students in the learning process*. Engineering, Technology & Applied Science Research, 15(1), 20044–20050. <https://doi.org/10.48084/etasr.8223>
- Kaicer Pinargote, Ángela M., Mendoza Ponce, H. X., Bazurto Alcívar, S. N., Intriago Cobeña, M. C., & Chavarría Mendoza, L. A. (2024). The use of technology and its impact on the strengthening of english vocabulary. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 1617-1638. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12398
- Kharizmi, M., Pratiwi Handayani, T., Amaliyah Mushthoza, D., Rohmiyati, Y., & Binusa Suryadi, S. (2024). *The Impact of Using Gamification on English language learning in*

- increasing Learning Motivation*. International Journal of Language and Ubiquitous Learning, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i1.754>
- Laura, K., Morales, K., Clavitea, M., & Aza, P. (2021). *Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa "Aprendo en Casa"*. Revista Innova Educación, 3(1), 151–159. <https://doi.org/10.35622/i.nie.2021.01.007>
- Laura-De La Cruz, K. M., Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velásquez, S. M., & Pérez-Postigo, G. S. (2023). Use of gamification in English learning in higher education: A systematic review. Journal of Technology and Science Education, 13(2), 249–263. <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
- Lee, J. (2023). *Cross-platform language learning: A spatial perspective*. System. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103276>
- Maisani, R., Tahrur, & Mulyadi. (2022). Digital Learning of English: EFL Learners' Perceptions and Teaching Activities. JELE, 7(2), 36.
- Metruk, R. (2021). *The Use of Smartphone English Language Learning Apps in the Process of Learning English: Slovak EFL Students' Perspectives*. Sustainability, 13(8205). <https://doi.org/10.3390/su13158205>
- Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Informe de evaluación del Plan Estratégico Sectorial Multianual (PESEM) 2016–2024*. MINEDU.
- Mohamed Amin, M., & Paiman, N. (2022). University English Language Teachers' Use of Digital Platforms for Online Teaching. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 17(20), pp. 134–148. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i20.31421>
- Moreno, O. F. P., & Ramírez Cabanzo, M. H. (2025). *Herramientas Digitales Gratuitas en el Desempeño del Inglés: Revisión Sistemática*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(3), 7497–7521. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18379
- Nehe, B. M., Mualimah, E. N., Bastaman, W. W., Arini, I., & Purwantiningsih, S. (2023). *Exploring English Learners' Experiences of Using Mobile Language Learning Applications*. JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(1), 76–90. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34883>
- Ouyang, Z., Jiang, Y., & Liu, H. (2024). *The Effects of Duolingo, an AI-Integrated Technology, on EFL Learners' Willingness to Communicate and Engagement in Online Classes*. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 25(3), 97–115. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v25i3.7677>
- Padilla Chicaiza, V. A., Chanatasig Montaluisa, B. M., Moreira Cedeño, J. del C., Molina Ayala, E. T., Estela Teresa, S. V., & Bernal Parraga, A. P. (2025). *Inteligencia Artificial y Aprendizaje de Idiomas: Personalización del Aula de Inglés a Través de Plataformas Adaptativas*. Revista Veritas de Difusión Científica, 6(2), 477–506. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.643>
- Pinargote, Á. M., Mendoza Ponce, H. X., Bazurto Alcívar, S. N., Intriago Cobeña, M. C., & Chavarria Mendoza, L. A. (2024). *The use of technology and its impact on the strengthening of english vocabulary*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 1617–1638. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12398

- Putri Fachri Aulia Fatah. (2025). *The Effectiveness of Gamification in Enhancing English Language Learning Outcomes*. Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris (JUPENSI), 5(2), 304–320. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5238>
- Qiong Zhao, et al. (2024). *A Mobile English Learning Platform Based on Data Mining and Personalized Recommendations*. Applied Mathematics and Nonlinear Sciences, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-1851>
- Ramírez, P. F., Rodríguez, L. R., & Reiné, Y. (2023). *La enseñanza del inglés a través de las plataformas digitales en la Universidad de Artemisa, Cuba*. Revista Científica Estelí, 12(46), 165–183. <https://doi.org/10.5377/farem.v12i46.16484>
- Richardson, W. S., Wilson, M. C., Nishikawa, J., & Hayward, R. S. (1995). The well-built clinical question: A key to evidence-based decisions. *ACP Journal Club*, 123(3), A12–A13. <https://doi.org/10.7326/ACPJC-1995-123-3-A12>
- Richardson, W. S., Wilson, M. C., Nishikawa, J., y Hayward, R. S. (1995). The well-built clinical question: A key to evidence-based decisions. *JAMA*, 273(3), 187-190. <https://doi.org/10.7326/ACPJC-1995-123-3-A12>
- Roseni, E., & Muho, A. (2024). *Impact of Gamification and Interactive Language Learning Platforms on Engagement and Proficiency in English Language Education*. Journal of Education Culture and Society, 15(2), 205–222. <https://doi.org/10.15503/jecs2024.2.205.222>
- Sari, F., & Lee, J. (2024). *The effectiveness of artificial intelligence on English language learning achievement*. System, 123, 103428. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103428>
- Sari, I. F. (2022). *Digital platforms in ELT learning as the tool for young learners*. Indonesian EFL Journal (IEFLJ), 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v8i1.5586>
- Soncco Salinas, R. B. (2022). *Aprendizaje móvil y las competencias del idioma inglés en la educación superior*. Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, 13(2), 138–148. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.571>
- Valera Yataco, P., Torres Castro, M. Y., Vásquez Valdivia, M. I., & Lescano López, G. S. (2023). *Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática*. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(27), 200–211. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.507>
- Velázquez Concepción, Y., & Solis Maldonado, L. A. (2025). *Plataformas digitales en la enseñanza del inglés: impacto en la motivación y el rendimiento estudiantil*. Journal TechInnovation, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v4.n1.2025.20-27>
- Zolfaghari, Z., Karimian, Z., Zarifsanaiy, N., et al. (2025). *A scoping review of gamified applications in English language teaching: a comparative discussion with medical education*. BMC Medical Education, 25, 274. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-06822-7>

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

10%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	ciencialatina.org Fuente de Internet	1 %
2	revistahorizontes.org Fuente de Internet	1 %
3	tesla.puertomaderoeditorial.com.ar Fuente de Internet	1 %
4	periodicos.newsciencepubl.com Fuente de Internet	1 %
5	revistas.unesum.edu.ec Fuente de Internet	1 %
6	biblioteca.ciencialatina.org Fuente de Internet	1 %
7	ojs.docentes20.com Fuente de Internet	1 %
8	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1 %
9	www.risti.xyz Fuente de Internet	1 %
10	www.593dp.com Fuente de Internet	<1 %
11	Clara Piedad Andrade Erazo, Isabel Cristina Lalama Pilla. "Gamificación como recurso pedagógico en la educación superior", Tesla Revista Científica, 2026 Publicación	<1 %

12	www.dykinson.com Fuente de Internet	<1 %
13	risti.xyz Fuente de Internet	<1 %
14	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
15	dspace.uazuay.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	ve.scielo.org Fuente de Internet	<1 %
17	Alexandra Isabel Cárdenas Loor, Lady Denisse Sánchez Palma, Shirley Vanessa Betancourt Zambrano. "El impacto de la integración de la tecnología en la motivación y el rendimiento en el aprendizaje del idioma inglés", Tesla Revista Científica, 2025 Publicación	<1 %
18	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
19	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to ucss Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
23	Innocent Musonda, Rehema J. Monko, Adetayo Onososen. "Building Infrastructure	<1 %

Better - Digitalisation, Decarbonisation and Decentralisation", CRC Press, 2026

Publicación

24

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

<1 %

25

Submitted to Universidad de Córdoba

Trabajo del estudiante

<1 %

26

prezi.com

Fuente de Internet

<1 %

27

www.irjes.com

Fuente de Internet

<1 %

28

"Information Technology and Systems", Springer Science and Business Media LLC, 2024

Publicación

<1 %

29

Andrés Vinicio González-Castro. "Impacto de la integración de tecnologías móviles en el aprendizaje: Un estudio longitudinal en educación primaria", Revista Ingenio global, 2022

Publicación

<1 %

30

www.cienciayeducacion.com

Fuente de Internet

<1 %

31

Josebeth Alejandro Bautista Tacuri, Diego Fernando Vallejo Cobo, Karen Belén Paucar Nasimba, María José Toaquiza Gallo.

"Criptomonedas en Ecuador: impacto económico, percepción social y desafíos regulatorios, un análisis desde la literatura científica (2020 – 2025)", Runas. Journal of Education and Culture, 2025

Publicación

<1 %

32	Submitted to Universidad Católica del Cibao (UCATECI)	<1 %
	Trabajo del estudiante	
33	diposit.ub.edu	<1 %
	Fuente de Internet	
34	ri.uaemex.mx	<1 %
	Fuente de Internet	
35	ri.ues.edu.sv	<1 %
	Fuente de Internet	
36	hdl.handle.net	<1 %
	Fuente de Internet	
37	magazineasce.com	<1 %
	Fuente de Internet	
38	omniscens.com	<1 %
	Fuente de Internet	
39	proceeding.unnes.ac.id	<1 %
	Fuente de Internet	
40	repositorio.cidecuador.org	<1 %
	Fuente de Internet	
41	repositorio.upn.edu.co	<1 %
	Fuente de Internet	
42	revistasdigitales.uniboyaca.edu.co	<1 %
	Fuente de Internet	
43	www.stratasys.com	<1 %
	Fuente de Internet	
44	Editorial Mar Caribe, José César Piedra Isusqui, Ismael Edwin Salazar Villavicencio, César Vilchez Inga et al. "La Inteligencia Artificial al servicio de la gestión y la implementación en la educación", Open Science Framework, 2023	<1 %
	Publicación	

45 Francis Enrique Quintero Cepeda, Marian Alexandra Quintero Tello, Richard Henry Quintero Tello. "Impacto de la IA en el aprendizaje de estudiantes de educación básica: estudio de caso en el Colegio Militar N°6 Combatientes de Tapi", Tesla Revista Científica, 2026
Publicación

46 Sandra Elizabeth Travez Osorio, Myriam Lizeth Ortega Gallegos, Lando Stephen Ocaña Pañora, Gustavo Cosme Rennella Maridueña. "Analysing the Relationship Between Gamification Activities and Digital Platforms Used by Educators in the Classroom", Revista Científica UISRAEL, 2026
Publicación

47 aulavirtual.web.ve
Fuente de Internet

48 biblioteca.unp.edu.ar
Fuente de Internet

49 jyx.jyu.fi
Fuente de Internet

50 mail.polodelconocimiento.com
Fuente de Internet

51 repositorio.aee.edu.br
Fuente de Internet

52 repositorio.uti.edu.ec
Fuente de Internet

53 revistas.um.es
Fuente de Internet

54 revistas.uptc.edu.co
Fuente de Internet

55

www.alfapublicaciones.com

Fuente de Internet

<1 %

56

Maria Eugenia Gavilanes Cuesta, Shalene Silvana Naranjo Andrade. "The impact of Digital Platforms on English Learning in Ecuadorian Public Primary Schools", Religación, 2024

Publicación

<1 %

57

Randy Escalona Frías, Eduardo Escalona Pardo. "Computer culture in teaching and learning English", Revista Simón Rodríguez, 2024

Publicación

<1 %

58

Zahra Zolfaghari, Zahra Karimian, Nahid Zarifsanaiey, Amir Yousef Farahmandi. "A scoping review of gamified applications in English language teaching: a comparative discussion with medical education", BMC Medical Education, 2025

Publicación

<1 %

59

archive.org

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo